

**MAKNA HIDUP PADA REMAJA DENGAN KECANDUAN
*GAME***

SKRIPSI



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi**

Oleh:

CAESAR NUR ROSYID

F 100 140 136

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

MAKNA HIDUP PADA REMAJA DENGAN KECANDUAN GAME

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

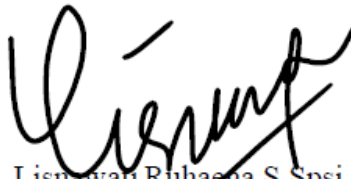
CAESAR NUR ROSYID

F 100 140 136

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing



(Dr. Lisnawati Ruhaena S.Spsi, M.Si.,.)

HALAMAN PENGESAHAN

MAKNA HIDUP PADA REMAJA DENGAN KECANDUAN GAME

OLEH :

CAESAR NUR ROSYID

F 100 140 136

**Telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada Hari Kamis, 15 juli 2021
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

1. **Dr.Lisnawati Ruhaena S, S.Psi, M.Si**
(Ketua Dewan Penguji)
2. **Prof.Taufik, S.Psi, M.Si, Ph.D**
(Anggota I Dewan Penguji)
3. **Permata Ashfi Raihana, S.Psi., MA**
(Anggota II Dewan Penguji)







Dekan,

((Prof.Taufik, S.Psi, M.Si, Ph.D)

NIP. 799 /NIDN. 0629037401

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta , 15 Juli 2021

Yang Menyatakan



CAESAR NUR ROSYID

F 100 140 136

MAKNA HIDUP PADA REMAJA DENGAN KECANDUAN GAME

Abstrak

Penelitian ini bertujuan Untuk memahami dan mendeskripsikan makna hidup pada remaja yang kecanduan bermain game. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif . Subjek dalam penelitian ini merupakan informan yang didapatkan setelah melakukan screening dengan kuesioner terbuka pada remaja. Informan yang dipilih sesuai dengan karakteristik kecanduan Penelitian ini menggunakan teknik Analisis isi atau content analysis.berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa makna hidup pada remaja dengan kecanduan game dapat disimpulkan bahwa Pemahaman Pribadi informan FD, Ch, Al Af memiliki kesamaan hobi yaitu hobi dengan game. Bertindak Positif informan FD, Ch, Al Af banyak memiliki kegiatan di sekolah dan luar sekolah. Kegiatan sehari-hari yaitu menolong teman dan ibu masing-masing informan. Pengakraban Hubungan informan FD, Ch, Al Af memiliki hubungan yang baik dengan keluarga terutama ibu dan memiliki hubungan baik dengan guru dan teman sekolah. Dalam Pendalaman setiap informan memiliki pendalaman yang berbeda infroman FD memiliki pendalaman terhadap kimia. Infroman CH lebih mendalami kegiatan bakti social. infroman AL lebih mendalami matematika dan bahasa inggris. Infroman AF lebih mendalami ke kimia, fisika dan matematika. Ibadah setiap informan informan FD, Ch, Al Af memiliki kesamaan sangat mementingkan dan mendahulukan ibadah.

Kata kunci : makna hidup, kecanduan , game

Abstract

This study aims to understand and describe the meaning of life in adolescents who are addicted to playing games. This research uses qualitative method. The subjects in this study were informants obtained after screening with an open questionnaire in adolescents. Informants selected according to the characteristics of addiction This study uses content analysis techniques or content analysis. based on the results of this study can be concluded that the meaning of life in adolescents with gaming addiction can be concluded that Personal Understanding informant FD, Ch, Al Af have similar hobbies that are hobbies with games. Act Positively informant FD, Ch, Al Af many have activities in school and outside school. Daily activities are helping friends and mothers of each informant. Familiar relations informant FD, Ch, Al Af have a good relationship with the family especially the mother and have a good relationship with teachers and school friends. In deepening each informant has a different deepening infroman FD has a deepening of chemistry. Infroman CH is more deeply in the activities of social service. al infroman deeper into mathematics and English. Infroman AF is more deeply into chemistry, physics and mathematics. The worship of each informant informant FD, Ch, Al Af has a very similarity to the level and put worship first.

Keywords : meaning of life, addiction, games

1. PENDAHULUAN

Game atau dalam bahasa Indonesia permainan adalah suatu kegiatan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu untuk mencapai kesenangan, sedangkan *Video game* adalah *game* yang menggunakan piranti untuk menampilkan gambar atau *Video* dalam memainkannya. *Video game* pertama kali dipasarkan pada tahun 1972 dengan merilis pertama konsol *game* rumah tangga Magnavox Odyssey (Latham, Patston & Tippet dalam Ko, 2014). *Video game* adalah salah satu kegiatan rekreasi yang paling populer kontemporer (Wittek, Finserås, Pallesen, Mentzoni, Hanss, Griffiths, & Molde, 2016)

Game atau juga disebut dengan internet *gaming* merupakan fenomena permainan yang sangat populer sejak tahun 2012 dimana lebih dari satu milyar orang memainkan permainan tersebut (Kuss dalam Anggarani, 2015). Pada tahun 1980-an, permainan – permainan seperti Centipede, Space Invaders, Pac Man, dan Donkey Kong begitu populer (Young dalam Anggarani, 2015). Permainan ini adalah permainan jenis single player melawan mesin yang mana akan menang jika memperoleh skor tinggi.

Perkembangan pengetahuan dan teknologi saat ini yang sangat pesat yang salah satu hasilnya adalah internet. Dengan adanya internet semua informasi dapat diakses oleh seluruh orang di dunia. Internet merupakan hal yang pokok dalam kehidupan masyarakat dan menjadi media hiburan yang telah menjamur melalui masyarakat kontemporer bersama dengan banyak aplikasi *online*-nya, termasuk adalah permainan *online* (Blinka & Mikuška, 2014).

Permainan *online* atau *game online* adalah permainan yang menggunakan internet sehingga permainan dapat terhubung dengan pemain lain meskipun tidak di tempat yang sama. *Game online* pada umumnya adalah MMO (*Massively Multiplayer Online*) dimana pemain dapat memainkan secara *masif* dan *online* dimana *player* atau pemain *game* dapat bermain dengan bersamaan tanpa harus bermain dalam satu tempat yang sama.

Bermain *game* mempromosikan pemecahan masalah, visual, motorik, juga keterampilan spasial selain itu mendorong interaksi dengan teman-teman di luar sekolah (Boot, Kramer, Simons, Fabiani, & Gratton, 2008; Phillips, Rolls, Rouse,

& Griffiths, 1995 dalam Vollmer, Randler dan Horzum, 2014). Selain itu permainan dapat menjadi alat pendidikan yang efektif juga permainan menghilangkan kebosanan dan stres (Bowman & Tamborini dalam Vollmer, Randler dan Horzum, 2014). Choi D & Kim J (dalam Ko, 2014) menjelaskan bermain *game* dapat memberikan efek kesenangan, rasa prestasi, interaksi sosial, dan pengalaman mendalam untuk *gamer online* (pemain *game*) akan tetapi jika berlebihan akan mempengaruhi kehidupannya. Hal itu dapat menyebabkan pemain *game* akan bermain *game* secara berulang dan menyebabkan kecanduan *game*.

Seseorang dengan IGD (*Internet Game Disorder*) akan kesulitan dalam mengendalikan waktu bermain *game* (Ko, 2014). Menurut Scott dan Porter-Armstrong (dalam Ko, 2014) penggunaan *game* berlebihan dapat mempengaruhi kesejahteraan psikologis, interaksi sosial, dan kesehatan. Jadi dapat dikatakan kecanduan *game* adalah merupakan satu gangguan yang terjadi apabila seseorang menggunakan *game* secara berulang dan secara berlebihan sehingga menyebabkan seseorang kehilangan kendali akan menggunakan permainan tersebut, lalu akan muncul gangguan lain seperti hal nya gangguan tidur, gangguan sosial atau pun gangguan neurotis.

Diperkirakan terdapat lebih dari 5 juta pemain game tersebar di berbagai belahan dunia dan jumlahnya terus meningkat (Chan & Vorderer dalam Hussain dan Griffiths, 2008). Pada bulan Desember 2018 PUBG Mobile (*Player Unknown Battle Ground Mobile*) memiliki sekitar 200 juta pengguna. PUBG Mobile (*Player Unknown Battle Ground Mobile*) memiliki 30 juta pengguna aktif setiap harinya (Kompas.com, 2018).

Indonesia terdapat pengguna *game* sebanyak 14,1 juta pengguna di tahun 2018. Pengguna *game* di Indonesia dengan usia 18 tahun sampai 24 tahun sekitar 30,9% lalu pada rentang usia 25 tahun sampai 34 tahun sebesar 50,3%, pemain *game* usia 35 sampai 44 sebesar 18,2% dan sisanya 0,6% pada usia 45 sampai 54 tahun.

Selain itu jenis kelamin dimana penggunaan *game* laki-laki sebesar 59,4% dan sisanya adalah pemain *game* perempuan sekitar 40,6%. Data penghasilan

pengguna game disebutkan 29,4% adalah penduduk dengan penghasilan rendah, 23,1% adalah penghasilan menengah dan 47,5% adalah penduduk dengan penghasilan tinggi.

Penelitian sebelumnya menunjukkan dampak yang dapat positif ataupun negatif dengan bermain *game*. Bermain *game* memungkinkan individu untuk terlibat baik secara sosial dan kompetitif dengan pemain di seluruh dunia (Latham dkk dalam Ko, 2014).

Perilaku *game* patologis ditandai dengan penggunaan *game* untuk melarikan diri ketidakpuasan dengan kehidupan sehari-hari (Kuss dkk dalam Ko, 2014). Penyebab pemain *game* yang mengalami kecanduan menurut Caplan, Williams dan Yee (dalam Blinka & Mikuška, 2014) kesepian merupakan *single prediktor* terkuat, diikuti oleh *introversi* dan *depresi* dari para seseorang. Seharusnya *game* digunakan untuk kebahagiaan mencapai kesenangan dalam memainkan *game*, akan tetapi terjadi kecanduan sehingga memunculkan gangguan pada pemainnya.

Kecanduan *game* sudah masuk dalam DSM 5. Dijelaskan dalam DSM 5 Gangguan *game* dapat ringan, sedang, atau berat tergantung pada tingkat gangguan aktivitas normal. Individu dengan gangguan permainan internet yang ringan dapat menunjukkan gejala yang lebih sedikit dan gangguan kehidupan mereka yang lebih sedikit. Mereka dengan gangguan *game* internet yang berat akan memiliki lebih banyak waktu dihabiskan di komputer dan kehilangan hubungan yang lebih parah.

Makna hidup dalam kehidupan memiliki tiga aspek yaitu : kehidupan seseorang memiliki nilai dan makna, aspek kedua yaitu memiliki tujuan yang lebih luas dalam hidup, dan yang ketiga kehidupan seseorang menjadi sesuai dan masuk akal (Heintzelman & King, dalam Martela & Steger, 2016) Sejumlah pendekatan untuk makna hidup berpendapat bahwa kemampuan untuk masuk akal, menemukan pola, dan membangun prediktabilitas di dunia memberikan manfaat untuk kelangsungan hidup organisme, termasuk manusia (Steger, Hicks, Krueger & Bouchard dalam Martela & Steger, 2016)

Penjabaran lain mengenai makna hidup ini hingga saat ini adalah *Meaning Maintenance Model* oleh Heine, Proulx dan Vohs (dalam Martela & Steger, 2016) di mana makna hidup dilihat tentang hubungan atau asosiasi yang diharapkan untuk dibangun dan diterapkan manusia pada dunia mereka. *Meaning Maintenance Model* diciptakan berdasarkan asumsi bahwa manusia memiliki kebutuhan yang erat untuk memahami lingkungan mereka dan dengan demikian dalam situasi di mana makna hidup terganggu, manusia mengalami tekanan besar memacu kemampuan bawaannya untuk membangun makna agar dapat dilakukan.

Masa remaja adalah masa pertumbuhan yang unik dan kompleks serta penuh perubahan, ketika hidup melalui banyak masalah dalam pergaulannya dengan keluarga, teman sebaya, guru membuat para remaja bertanya “apa yang diinginkan dalam kehidupan?, bagaimana cara melihat masa depan?” sebagai remaja mendapatkan kemampuan berfikir untuk memproses dengan menggunakan konsep – konsep yang abstrak, mereka cenderung untuk memikul tanggungjawab lebih dalam mendefinisikan siapa mereka dan cenderung berusaha untuk memikul tanggungjawab lebih untuk menunjukkan siapa mereka guna membangun konsep diri mereka secara bertahap membangun kehidupan yang lebih tertata dan bermakna. (Marcia dalam Negru-Subtirica, Pop, Luyckx, Dezutter & Steger, 2016)

Perkembangan identitas berpusat pada jawaban atas pertanyaan “siapakah aku?” sebagai remaja mengeksplorasi dan secara bertahap berkomitmen untuk tujuan tertentu yaitu hidup dan nilai-nilai (Marcia dalam Negru-Subtirica, dkk 2016). Model terbaru dari pembentukan identitas menurut Crocetti, Schwartz, Fermani, Klimstra, dan Meeus (dalam Negru-Subtirica, dkk 2016) telah membongkar eksplorasi dan komitmen identitas kedalam satu konsep yang lebih besar dari proses identitas, hal ini memungkinkan analisis yang lebih halus pada butir perkembangan identitas.

Dengan demikian, memiliki rasa bermakna hidup menunjukkan satu kemampuan untuk memiliki dan membentuk pandangan dunia yang selaras yang menjelaskan mengapa suatu peristiwa bisa terjadi serta kemampuan untuk mengidentifikasi aspirasi dan tujuan yang ingin dicapai orang lain untuk mencapai

hidup yang bermakna yang dinilai berharga, dimengerti dan berpengaruh pada dunia. Mendapatkan makna hidup yang berkualitas dan bermanfaat secara psikologis terkait dengan berbagai hasil psikologis yang positif seperti kesejahteraan psikologis, ciri – ciri kepribadian adaptif (*conscientiousness*, keramahan) atau perilaku yang berhubungan dengan kesehatan seperti halnya makan sehat dan olah raga (Brassai, Piko & Steger dalam Negru-Subtirica, dkk 2016).

Beberapa individu yang mengalami kecanduan *game* tetap lah memiliki makna hidup seperti yang disebutkan oleh Frankl (2003) bahwa dalam setiap situasi individu tetap memiliki makna bahkan dalam penderitaan dan kepedihan. Dengan demikian bagaimana makna kehidupan bagi remaja dengan kecanduan *game*. Hal ini penting untuk di teliti karena untuk mengetahui ciri-ciri remaja dengan kecanduan *game* dan bagaimana menanggulangnya selain itu dapat mengerti makna hidup bagi remaja kecanduan *game*.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif **Subjek Penelitian** mengambil informan yang didapatkan setelah melakukan screening dengan kuesioner terbuka pada remaja. Informan yang dipilih sesuai dengan karakteristik kecanduan yaitu *salience*, *euphoria*, *conflict*, *tolerance*, *withdrawal*, dan *relapse and reinstatement*. Remaja dengan kecanduan kemudian diwawancara untuk mendapatkan data yang akurat dan mendalam. teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner terbuka ,wawancara dan observasi . penelitian ini menggunakan teknik analisis isi atau *content analysis*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan individu untuk mengenali seperti apa dirinya, hidupnya dan perannya. Hal ini mengarah pada mengenali terhadap kepribadian diri sendiri untuk menentukan sikap dan posisinya dalam struktur kehidupan. Pemahaman ini berisikan tentang pencapaian atas beberapa hal berikut, yaitu pertama mengenali keunggulan dan juga kelemahannya, kedua menyadari keinginan dan kebutuhan

pada masa lalu juga masa sekarang, dan ketiga merumuskan secara jelas kebutuhan dan keinginan serta menyusun rencana realisasi atas kehidupan di masa depan.

FD menyatakan hobi main game dan baca komik hal yang membuat informan FD menyukai hobi tersebut karena buat buat refreshing. Cita-cita yang di inginkan yaitu ahli di bidang nuklir gitu hal tersebut di pilih karena di Indonesia akan sedikit kelebihan dan kekurangan yang dimiliki yaitu bisa menganalisa sama menghitung dan untuk kekurangannya yaitu ceroboh..untuk peristiwa yang terkenang dalam hidup bisa ketemu lagi sama temen-temen SMP .permasalahan yang selalu diingat waktu perncanaan buat proposal waktu acara ramdhan. Untuk menyelesaikannya dengan tetap komunikasi keinginan yang ingin dicapai semua berjalan dengan lancar.dan keinginan dimasa yang akan datang ingin punya laptop.

Informan CH menyatakan bahwasanya memiliki hobi bermain game olahraga .menyukai hal tersebut dikarenakan senang saat melakukannya. memiliki cita – cita menajdi pembisnis.memilih pembisnis karena suka melakukan kegiatan berhubungan dengan uang.kelebihan dan kekurangan yang dimiliki yaitu memiliki pengalaman di bidang investasi, bukan seorang yang konsisten.untu peristiwa yang terkenang dalam hidup memenangkan juara umum.semua itu sangat terkenang karena tidak bisa lagi mengenang masa dulu.untuk masalah permasalahan tidak memiliki masalah karena tipe orang yang memaafkan. Keinginan yang diinginkan untuk saat ini fokus ke kuliah gambar. Dan dimasa yang akan datang ingin menjadi pebisnis.

informan AL menyatakan bahwa memiliki hobi main game,menyukai game karena kecanduan main game dari kecil .ingin menjadi seorang pengusaha yang sukses.memilihnya karena. Setiap hari memiliki pemasukan.kelebihan dan kekurangan yang dimiliki yaitu jago memasak dan pemalas. Peristiwa yang terkenang yaitu ke Dufan, terkenang karena jarang liburan naik pesawat.permasalahan yang diingat tidak bisa manajemen waktu.sehingga terlambat masuk sekolah.untuk mengatasinya pakai alarm.keinginan saat ini ingin menang lomba. Dan harapan kedepannya menjadi orang sukses.

Informan AL menyatakan bahwa suka main game, menyukainya karena waktunya fleksibel, ingin menjadi seorang surveyor karena sesuai dengan jurusan yang diambil, memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu penasaran yang tinggi dan sulit mengatur waktu untuk peristiwa yang terkenang mengikuti lomba game. Karena saat itu menjadi pemenangnya, tidak memiliki permasalahan yang besar hanya masalah-masalah kecil, keinginan saat ini ingin belajar desain dan harapan dimasa yang akan datang bisa memiliki finansial yang baik.

Juriana (2018) mengemukakan perlunya memaknai kehidupan dalam Pemahaman Pribadi, karena untuk memberikan pemahaman bahwa menghargai diri sendiri, hal yang paling utama yang harus dilakukan yaitu seseorang harus dapat lebih mengenal dirinya, baik mengenai kekurangan dan kelebihan diri, serta keunikan diri sebagai makhluk ciptaan Tuhan. Setelah seseorang mengenal dirinya dengan baik, orang tersebut akan dapat menentukan cara yang tepat untuk mengatasi dan mengembangkan potensi dirinya. Potensi diri seseorang apabila dikembangkan akan dapat meraih kesuksesan.

Napitupulu dkk (2016) Bila remaja ini sulit menerima keadaan dirinya yang mencakup segala kelebihan maupun kekurangannya maka harapan-harapan untuk memperoleh kehidupan yang berarti bagi dirinya tidak akan terpenuhi dengan sendirinya. Cara berpikir negatif akan melemahkan semangat untuk maju, mencapai apa yang semula mereka cita-citakan, sehingga pada akhirnya mereka akan kehilangan kebermaknaan hidupnya.

Terciptanya penerimaan diri positif akan mendorong remaja untuk dapat memahami dan menghayati diri sendiri dengan mengenal dirinya terlebih dahulu, yaitu mengerti akan kelebihan dan kekurangannya. Hal tersebut sangat bermanfaat untuk mengembangkan potensi dan segi positif serta mengurangi segi negatif masing-masing pribadi.

Membangun relasi sosial, tindakan seseorang akan menjadi pusat penilaian atas kualitas diri. Jika seseorang mampu menampilkan dirinya dengan tindakan yang positif maka hal ini akan mendapatkan nilai kualitas diri yang baik dalam pandangan umum. Disisi lain, bertindak positif akan menjadikan seseorang merasakan dirinya berharga dan mendapat kepuasan batin.

Informan FD menyatakan untuk kegiatan keseharian dirumah adalah baca komik dan belajar. untuk kegiatan selain sekolah yang diikuti adalah organisasi yang sering menolong informan adalah ibunya

Informan Ch menyatakan untuk kegiatan keseharian dirumah adalah melakukan futsal dan trading , untuk kegiatan diluar sekolah yang dilakukan adalah aktif menjadi panitia PKKMB tingkat fakultas . dan merasa bersyukur ketika mendapat bantuan dari orang lain , dan orang yang sering menolong informan adalah teman-temanya

Informan Al menyatakan kegiatan kesehariannya dirumah adalah tidur dan main game , lalu untuk kegiatan selain disekolah adalah mengikuti pramuka, dan merasa terharu ketika mendapat pertolongan dari orang lain . dan yang sering menolongnya adalah mamanya

Informan AF menyatakan bahwa kegiatan yang dilakukan dirumah adalah bermain game , dan untuk kegiatan yang dilakukan selian disekolah adalah menjadi panitia penyelenggaraan olimpiade sekolah. dan yang dirasakan ketika mendapat pertolongan dari orang lain adalah merasa berhutang dengan orang lain . dan yang orang yang sering menolong adalah teman sekolah.

Rakhmat, (2007) menyatakan individu yang mempunyai konsep diri positif yakin akan kemampuannya mengatasi masalah dan merasa dirinya setara dengan orang lain. Bastaman (2007) mengungkapkan dengan bertindak positif, remaja mampu menemukan kebermaknaan hidup dengan mengubah cara pandang, sikap remaja terhadap kesulitan, atau hambatan dengan tidak lagi memandangnya sebagai suatu penderitaan melainkan sebuah perjalanan hidup yang harus dilalui untuk memperoleh suatu kesuksesan. Hal ini dapat menunjukkan bahwa makna hidup tidak saja dapat ditemukan dalam keadaan-keadaan yang menyenangkan tetapi juga dapat ditemukan dalam penderitaan sekalipun, selama kita mampu melihat hikmah-hikmahnya.

Manusia sebagai makhluk sosial tidak akan terlepas dari orang lain. Oleh karena itu manusia memiliki kebutuhan afiliasi yaitu kebutuhan untuk memperoleh kasih sayang dan juga penghargaan dari manusia lain. Dimensi sosial ini merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari eksistensi manusia.

Hubungan manusia dengan orang lain adalah sumber nilai dari kebermaknaan hidup individu, maka pentinglah terjalin relasi sosial yang akrab dan baik pada manusia. Ketika antara manusia terjalin hubungan yang baik secara pribadi sehingga saling menyayangi, saling membutuhkan dan saling tolong menolong.

informan FD memiliki hubungan dengan keluarganya baik-baik saja , untuk keluarga yang diinginkan yaitu harmonis . dan untuk guru ataupun karyawan ketika sekolah tidak ada yang akrab , informan lebih dekat dengan ibu karena yang lebih sering dirumah adalah ibu. Tidak ada orang yang tidak disukai oleh informan dan informan mengharpakan pertemanan yang sehat dan ketika ada tema yang membutuhkan bantuannya maka akan menolongnya karena merasa senang ketika bisa membantu orang temannya. Dan hubungan informandengan lingkungan sekitar adalah baik

informan CH memiliki hubungan dengan keluarganya cukup baik , dan keluarga yang diinginkan adalah keluarga yang harmonis ,untuk hubungan anatar guru dan satpam baik semuanya , dan yang paling dekat dengan informan adalah ibunya dan temannya karena bisa mendapatkan solusi yang baik . untuk teman yang tidak disukai ketika sma tidak ada akan tetapi ketika kuliah ada teman yang tidak disukai karena lebih memntingkan akademik tapi dengan menghalakan berbagai cara.harapan infroman ketika menjalin sebuah pertemanan adalah saling percaya . dan sebisa mungkin membantu teman ketika membutuhkan pertolongan karena informan merasa senang ketika bisa membantu . dan hubungan yang baik n dengan lingkungan sekitar.

Informan AL memiliki hubungan dengan keluarganya baik-baik saja ,keluarga yang diinginkan adalah keluarga harmonis . hubungan infroman dengan guru dan karyawan disekolah tidak terlalu dekat . orang yang paling dekat dengan infroman adalah ibunya karena tempat untuk curhat . infroman tidak memiliki orang yang tidak disukai .harapan infroman ketika menjalin sebuah pertemanan adalah pertemanan yang berlangsung elama-lamanya . dan akan membantu ketika teman membutuhkan bantuan . dn untuk hubungan dengan lingkungan sekitar adalah baik- baik saja

Informan AF memiliki hubungan dengan keluarganya baik. Keluarga yang diinginkan keluarga yang harmonis. Hubungan informan dengan guru dan karyawan sekolah lebih dekat dengan guru, orang yang paling dekat dengan informan adalah teman sekolahnya karena merasa cocok. Dan lebih saling bisa dipercaya ketika menjalin sebuah pertemanan. Dan akan membantu teman ketika butuh bantuan karena ada rasa senang tersendiri ketika bisa membantu. Dan hubungan antara lingkungan juga terjalin dengan baik.

Bastaman, (2007) mengartikan makna hidup yaitu hal-hal yang dianggap sangat penting dan berharga serta memberikan nilai khusus bagi seseorang sehingga layak dijadikan tujuan utama dalam kehidupan. Bila hal itu berhasil dipenuhi akan menyebabkan seseorang merasakan kehidupan berarti dan pada akhirnya akan menimbulkan perasaan bahagia.

Juriana, (2018) menyebutkan orang-orang dengan konsep diri positif mempunyai penerimaan terhadap dirinya sendiri, memiliki penghargaan yang realistis, memiliki pola perilaku yang optimis dan tidak mudah menyerah. Faktor yang mempengaruhi konsep diri salah satunya adalah budaya. Dalam hal ini kultur budaya Jawa yang kental dengan nilai-nilai toleransi, kebersamaan, dan saling menolong juga berperan menumbuhkan konsep diri positif.

Berisikan usaha-usaha seseorang dalam merealisasikan dan mengintegrasikan sumber nilai dari kebermaknaan hidup dalam kehidupan sehari-hari. Pendalaman tri-nilai itu terdiri dari nilai-nilai kreatif (karya, kerja), nilai-nilai penghayatan (keindahan, kebebasan, iman, kasih), dan nilai-nilai bersikap (menerima dan mengambil sikap yang tepat atas derita yang tidak dapat dihindari lagi). Pendalaman nilai kreatif dapat adalah bahwa dengan seseorang memberikan sesuatu yang berharga dan berguna pada orang lain atau kehidupan secara keseluruhan. Hal ini dapat berupa kegiatan sosial atau peduli lingkungan. Pendalaman nilai penghayatan berkaitan dengan penerimaan seseorang terhadap dunia. Caranya adalah dengan melakukan perenungan atas fenomena alam atau gejala sosial yang ia temukan dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga akan muncul nilai positif dan hikmah atas fenomena tersebut. Pendalaman nilai bersikap seperti yang ditegaskan oleh Frankl bahwa sikap seseorang dalam

menghadapi peristiwa tragis sangat berperan dalam menemukan makna hidup. Menurutnya, peristiwa-peristiwa tragis dapat menjadi sumber kekuatan dan pemenuhan makna dalam kehidupan seseorang.

Informan FD pelajaran yang disukai dan yang tidak disukai adalah kimia dan fisika karena untuk pelajaran kimia sangatlah unik sedangkan untuk fisika susah untuk memahaminya. Untuk kegiatan sosial dulu pernah mengikuti bakti sosial dan ketika mengikutinya merasa senang.

Informan CH mengatakan bahwa pelajaran yang disenangi dan yang tidak adalah mikro dan makro karena pernah mengikuti bakti sosial dan merasa bersyukur ketika bisa mengikuti acara tersebut.

Informan AI pelajaran yang disukai dan yang tidak adalah bahasa Inggris dan matematika karena untuk bahasa Inggris mudah dipahami sedangkan matematika rumit. Dan informan pernah mengikuti bakti sosial dan merasa senang ketika bisa mengikutinya.

Informan AF mata pelajaran yang paling disukai dan tidak adalah fisika, kimia dan matematika. Karena untuk matematika lebih sulit dipelajari sedangkan untuk fisika dan kimia lebih mudah penerapannya. Informan pernah mengikuti bakti sosial dan itu dilakukan untuk sekedar formalitas.

Anggriany (2006) Tingginya nilai kebermaknaan hidup pada subyek penelitian dapat disebabkan salah satunya, adanya pemberian wadah ketrampilan yang tersedia. Remaja dapat menyalurkan bakatnya pada bidang game, kesenian, seperti musik dan tari, dan ketrampilan kerja seperti memasak, menjahit bagi remaja putri dan otomatis bagi remaja putra. Salah satu faktor yang mempengaruhi kebermaknaan hidup adalah kualitas insani dalam mendalami diri.

Melalui kegiatan menjalankan perintahnya dan menjauhi larangannya seseorang berusaha mendekatkan diri dengan sang Maha Pencipta. Mencari keberkahan-Nya, rahmat-Nya dan keridhoan-Nya. Dengan mendekatkan diri kepada Tuhan seseorang akan merasakan ketenangan, kedamaian dan kebahagiaan yang mendalam dalam dirinya. Perasaan-perasaan bermakna ini muncul sebagai refleksi atas perenungan terhadap nikmat berupa kehidupan yang dikaruniakan kepadanya.

Informan FD ibadah adalah penting , dan untuk ibadahnya sendiri tepat waktu , dan yang mendorong untuk beribadah adalah sebuah kebutuhan dan setelah melaksanakannya yang dirasakan adalah “plong.

informan CH ibadah sangatlah penting , dan untuk ibadahnya sendiri sudah cukup baik , dan yang mendorong untuk beribadah adalah ibadah bekal untuk akhirat , dan yang dirasakan setelah ibadah lebih tenang.

Informan AL ibadah sangatlah penting ,akan tetapi ibadahnya masih bolong karena gereja masih tutup . yang mendorong informan untuk melakukan ibadah adalah dari hatinya sendiri , dan setelah melaksanakan ibadah yang dirasakannya dirinya merasa damai sejahtera.

informan AF ibadah sangatlah penting ,yaitu mendapatkan nilai 10. dan untuk ibadahnya sendiri aman. Yang mendorong untuk ibadah karena kebiasaan dan yang dirasakan setelah beribadah merasa lebih tenang.

Lestari & Purwanti (2018) Agama dapat menjadikan seseorang sadar akan makna hidup dan bagaimana mereka berbuat lebih baik untuk masa depannya. Seseorang yang religius adalah individu yang mengerti akan hidup dan kehidupannya secara lebih dalam arti lahiriah semata, yang bergerak dari dimensi vertikal kehidupan dan mentransenden hidup ini.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian makna hidup pada remaja dengan kecanduan game dapat disimpulkan bahwa Pemahaman Pribadi informan FD, Ch, Al dan Af memiliki kesamaan hobi yaitu hobi dengan game. Bertindak Positif informan FD, Ch, Al dan Af banyak memiliki kegiatan di sekolah dan luar sekolah. Kegiatan sehari-hari yaitu menolong teman dan ibu masing-masing informan. Pengakraban Hubungan informan FD, Ch, Al dan Af memiliki hubungan yang baik dengan keluarga terutama ibu dan memiliki hubungan baik dengan guru dan teman sekolah. Dalam Pendalaman setiap informan memiliki pendalaman nilai yang berbeda infroman FD memiliki pendalaman terhadap kimia. Infroman CH lebih mendalami kegiatan bakti sosial. Infroman AL lebih mendalami matematika dan bahasa inggris. Infroman AF lebih mendalami ke kimia, fisika dan matematika.

Ibadah setiap informan informan FD, Ch, Al dan Af memiliki kesamaan sangat mementingkan dan mendahulukan ibadah. Meskipun demikian semua subjek dapat menjalani melakukan semuanya dengan semestinya tanpa terganggu oleh hobi mereka yaitu bermain game

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2013). pengaruh game terhadap tingkat efektifitas komunikasi interpersonal pada kalangan siswa kelas 5 SDN 009 Samarinda. *ilmu komunikasi*, 1(4), 177-187.
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(2), 167-173.
- Basri, A. H. (2014). Kecenderungan Internet Addiction Disorder Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Ditinjau dari Religiositas. *Dakwah*, 15(2), 407-432.
- Bastaman, H. (2007). *Logoterapi: Psikologi Untuk Menemukan Makna Hidup Dan Meraih Hidup Bersama*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bean, A. M., Nielsen, R. K., Ferguson, C. J., & Van Rooji, A. J. (2017). Video Game Addiction: The Push to Pathologize Video Games. *Professional Psychology: Research and Practice*, 1-12.
- Blinka, L., & Mikuška, J. (2014). The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8(2).
- Bungin, B. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Cardwell, M. (2003). *Schaum's A-Z psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Creswell, J. W. (2015). *Research design; pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja dan Permasalahannya. *Istighna*, 1(1), 116-133.

- Febriandari, D., Nauli, F. A., & S. R. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50-56.
- Frankl, V. E. (2003). *Logoterapi : Terapi Psikologi Melalui Pemaknaan Eksistensi*. Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Hardiansyah, H. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Psikologi*. Jakarta Selatan: Salemba Humanika.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2008). Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. *Int J Ment Health Addiction*, 7, 563-571.
- Jogiyanto, H. (2008). *Metodologi penelitian sistem informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ko, C.-H. (2014). Internet Gaming Disorder. *Current Addiction Reports*, 177-185.
- Kok, J. K., Goh, L. Y., & Gan, C. C. (2014). Meaningful life and happiness: Perspective from Malaysian Youth. *The Social Science Journal*, 9, 1-9.
- Martela , F., & Steger, M. F. (2016). The three meanings of meaning in life: Distinguishing coherence, purpose, and significance. *The Journal of Positive Psychology*, 1-15.
- Mazaya, K. N., & Supradewi, R. (2011). Konsep Diri dan Kebermaknaan Hidup Pada Remaja di Panti Asuhan. *proyeksi*, 6(2), 103-112.
- Negru-Subtirica, O., Pop, E. I., Luyckx, K., Dezutter, J., & Stege, M. F. (2016). The Meaningful Identity: A Longitudinal Look at the Interplay Between Identity and Meaning in Life in Adolescence. *Developmental Psychology*, 1-11.
- Prasetiawan, H. (2016). Cyber Counseling Assisted With Facebook To Reduce Online Game Addiction. *Journal of Guidance and Counseling*, 6(1), 28-36.
- Ritonga , B., & Listiari, E. (2006). Kebermaknaan Hidup Mahasiswa Sekolah Tinggi Theologia Nazarene Indonesia Ditinjau dari Tingkat Religiusitasnya. *Jurnal Psikologi*, 2.
- Romadhoni , M., & Setyawati, R. (2013). Hubungan Antara Penyesuaian Diri Dengan Kebermaknaan Hidup Pada Penderita Penyakit Ginjal Kronik Di RSUD Banyuma. *Psycho Idea*, 11(1), 11-17.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kuantitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.

- Sumakul, B. J. (2015). Peranan Komunikasi Keluarga Dalam Pembentukan Identitas Remaja Di Kelurahan Malalayang I Kecamatan Malalayang Kota Manado. *Acta Diurna*, 4(4).
- Susilowati, E. (2013). Kematangan Emosi dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa. *Jurnal Online Psikologi*, 101-113.
- Tari, E., & Tafonao, T. (2019). Tinjauan Teologis-Sosiologis terhadap Pergaulan Bebas Remaja. *Dunamis: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani*, 3(2), 199-211.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer Game Addiction in. *sage open*, 4(1).
- Witteck, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., D. Griffiths, M., & Molde, H. (2016). Prevalence and Predictors of Video Game Addiction. *Int J Ment Health Addiction*, 14:672–686.
- Wulandari, R. (2015). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game pada remaja di warnet lorong cempak dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang. *Jurnal Fakultas Psikologi: Universitas Bina Darma Palembang*, 1-15.
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.